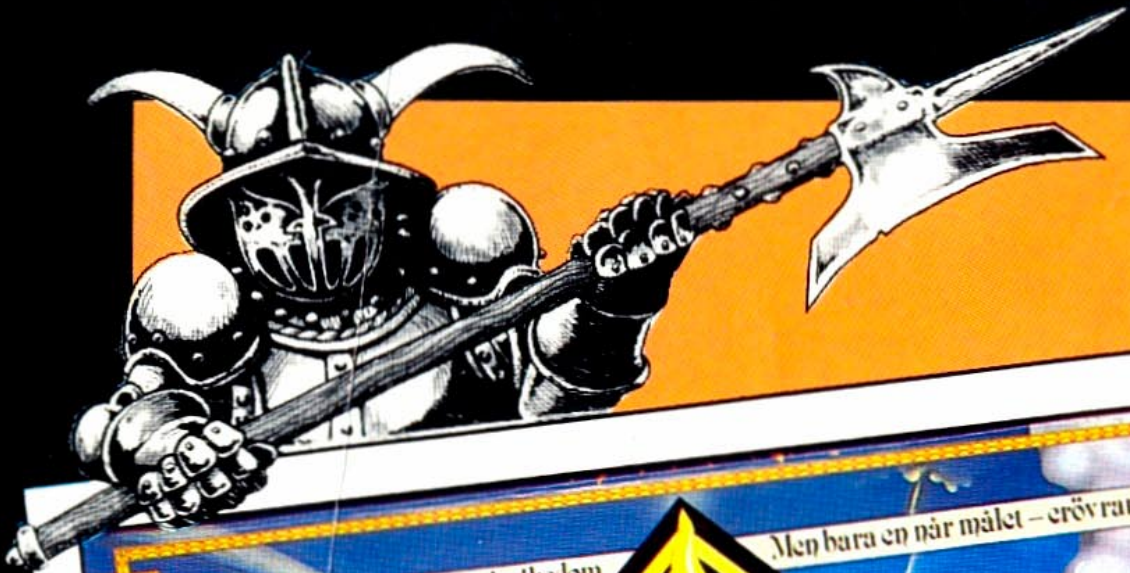


SPELKATALOGEN

87/88





Hjältarna söker makt, ära och rikedom

Men bara en når målet – erövra den av...

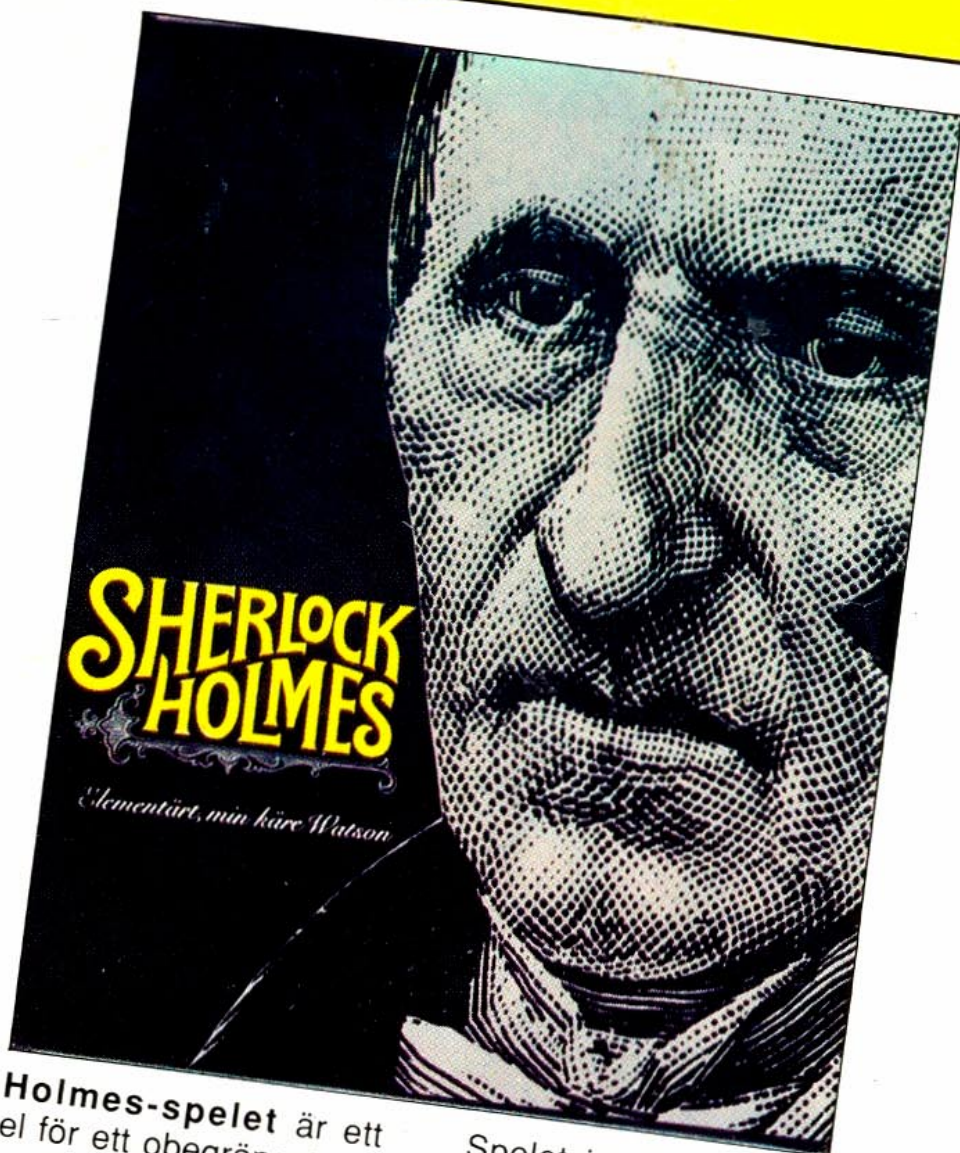


Talisman är ett brädspel för 2-6 deltagare. Det utspelar sig i Fantastica, en plats där magi och monster finns. Varje spelares mål är att söka efter och erövra Härsarkronan med vars hjälp han eller hon sedan kan ta makten över Fantastica. Spelet blir till en lång färd genom landet, där överraskningar och faror väntar bakom varje hörn.

Varje spelare får själv välja vilken typ av varelse han vill vara, t ex alv, dvärg, troll eller magiker. Varelserna har olika förmågor och nackdelar och för att vinna spelet måste spelaren utnyttja dessa på ett effektivt sätt. Kartan är indelad i en mängd

områden där olika händelser kan utspelas, vilket styrs av de kort spelarna drar. Målet är att kämpa sig till planens mitt där Kronan finns.





Sherlock Holmes-spelet är ett sällskapsspel för ett obegränsat antal deltagare, gärna uppdelade i lag. När spelet börjar presenteras ett brottsfall för spelarna och de ska sedan försöka lösa det före Sherlock Holmes. Spelarna tävlar alltså både mot klockan och mot varandra. Som hjälpmedel har man en karta över centrala London, en "dagstidning" ett adressregister och ett häfte med möten. Genom att besöka olika platser och tala med personer där kan man samla in de ledtrådar som krävs för att lösa fallet. Spelarna avgör själva vilka ledtrådar som är viktiga och vart i London de ska bege sig. Det gäller att vara på sin vakt; många ledtrådar är villospår.

Spelet innehåller tio fall av växlande svårighetsgrad. De inleds med ett möte med Sherlock Holmes, där spelarna får reda på inledningen. Sedan är spelarna på egen hand. När någon sedan tror sig ha löst fallet, samlas man hos Holmes för en genomgång och för att besvara vissa nyckelfrågor.





Vad är rollspel? I ett rollspel beger man sig till en fantasivärld. En spelare blir där en annan person med annorlunda egenskaper och förmågor, de som behövs för att överleva. Äventyren i fantasivärlden är som en film där en spelare sköter intrig, statister och bakgrundsmiljö medan spelarna iklär sig huvudrollerna och skriver sina egna manus.

Sveriges första rollspel

5 år

Drakar & Demoner
1982-87

Drakar och Demoner

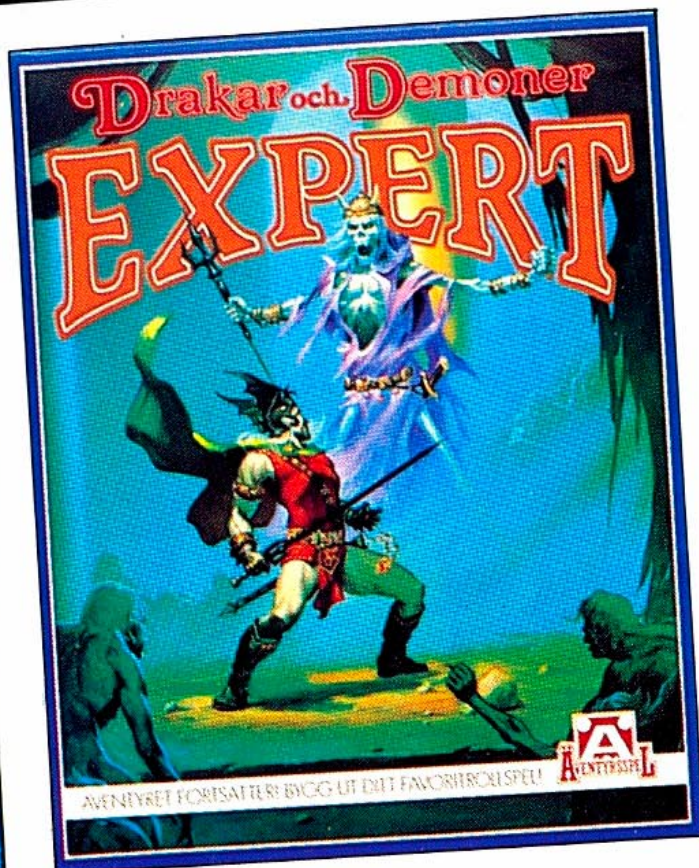


ETT ROLLSPEL FÖR 3 ELLER FLER SPELARE FRÅN 11 ÅR.

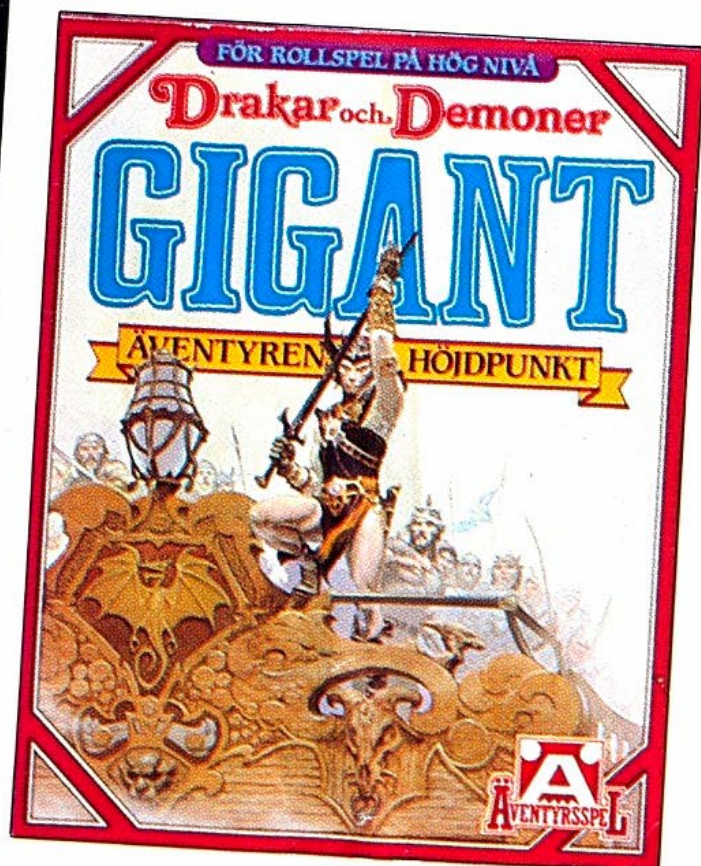


Drakar & Demoner är det klassiska svenska rollspelet. Detta är startlädan, avsedd för nybörjare. Den innehåller en regelbok, som beskriver hur rollspellet fungerar, ett lättspelat äventyrshäfte, rollformulär och tärningar: allt som behövs för att börja spela.

Drakar & Demoner utspelar sig i en fantasyvärld, där spelarna kan vara människor eller sagovarelser, som dvärgar eller alver. Reglerna tar upp sådana saker som hur man spelar, hur man skapar de rollpersoner spelarna använder, yrken, magi, utrustning och sagovarelser av olika slag.



Expert Drakar & Demoner är en expansion av Drakar & Demoner. Här finns en mängd tilläggsregler, t.ex. ny magi (ett nytt regelsystem och 88 nya besvärjelser), ca 30 nya färdigheter, råd om hur man sköter en rollspelskampanj, SLP och äventyr, flera omfattande utrustningslistor, magiska örter, hur man tillverkar magiska föremål och regler för hjälteåd. Boxen innehåller två regelböcker, en tärning och nya rollformulär.



Gigant Drakar & Demoner är den tredje boxen till Drakar & Demoner och innehåller många nya godbitar för den erfarne spelledaren. Bland annat visas hur man bygger en borg, hur man sköter en provins och hur ett fältslag utkämpas. Här finns också beskrivningar hur odöda fungerar, hur man konstruerar intelligenta varelser, 14 nya färdigheter, 78 nya besvärjelser och mycket annat.

Boxen innehåller två regelböcker och två ark med borgritningar och andra spelhjälpmedel.

Ereb-Altor är Äventyrsspels värld för Drakar & Demoner. Den är en parallellvärld till vår och då och då känner man igen sig. Men i Ereb-Altor kan man finna magi, sagomonster och djur från jordens förflutna. Det är en värld fylld med äventyr. Äventyrsspel publicerar moduler som tar upp olika platser eller aspekter av världen.

En kampanjmodul med fyra deläventyr
SVAVELVINTER
EREB-ALTOR VOL. II



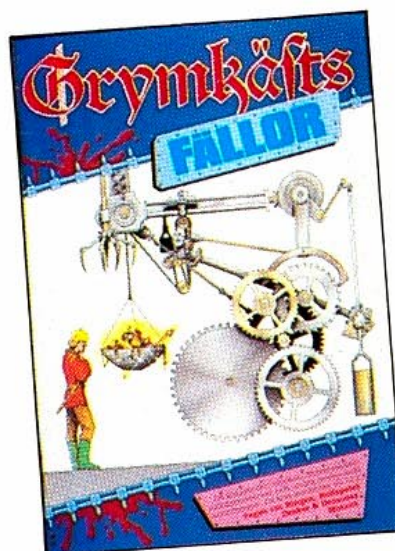
Svavelvinter och **Kandra** är de två första modulerna till Ereb-Altor, båda skrivna för Expert-reglerna. Svavelvinter utspelar sig på en liten ö i Arktis. Där måste spelarna bekämpa de grymma shaguliter-magikerna. Kandra är en landsortsstad och modulen är en detaljerad beskrivning av staden med en fyrfärgskarta. Modulerna innehåller både bakgrundsinfomation och äventyr.

En detaljerad stad för dina äventyr

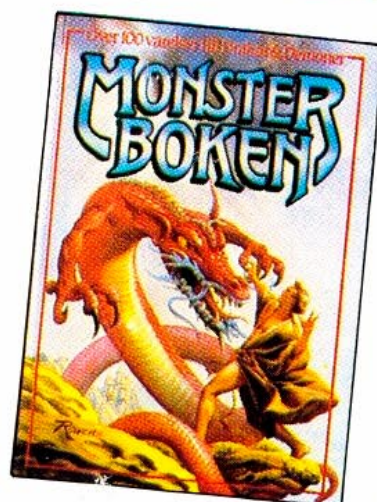
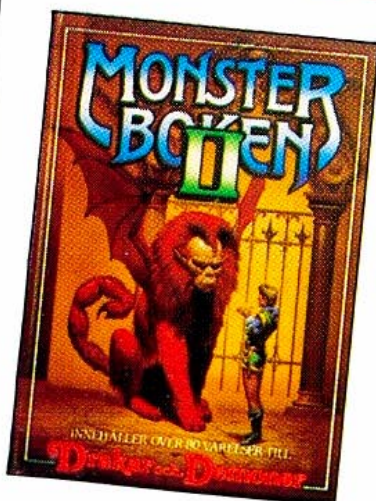
KANDRA
EREB-ALTOR VOL. I



Grymkästs fällor är en handbok om fällor och liknande obehagliga manikurer. Den innehåller 98 lustiga och obehagliga sätt för en spelare att sätta sina spelare i klistret. Boken kan användas tillsammans med de flesta rollspel. Fällorna sträcker från en explosiv morgonstjärna till anläggningar som omfattar hela byggnader.



I de två **Monsterböckerna** kan spelledaren finna många av de fantastiska varelser som befolkar hans Drakar & Demoner-värld. Monsterboken I innehåller välkända legendariska varelser, t.ex. sfinx, pegasus, alv och drake. Monsterboken II tar upp bl.a. dinosaurier och istidsdjur. Böckerna är fristående och kan användas var för sig.



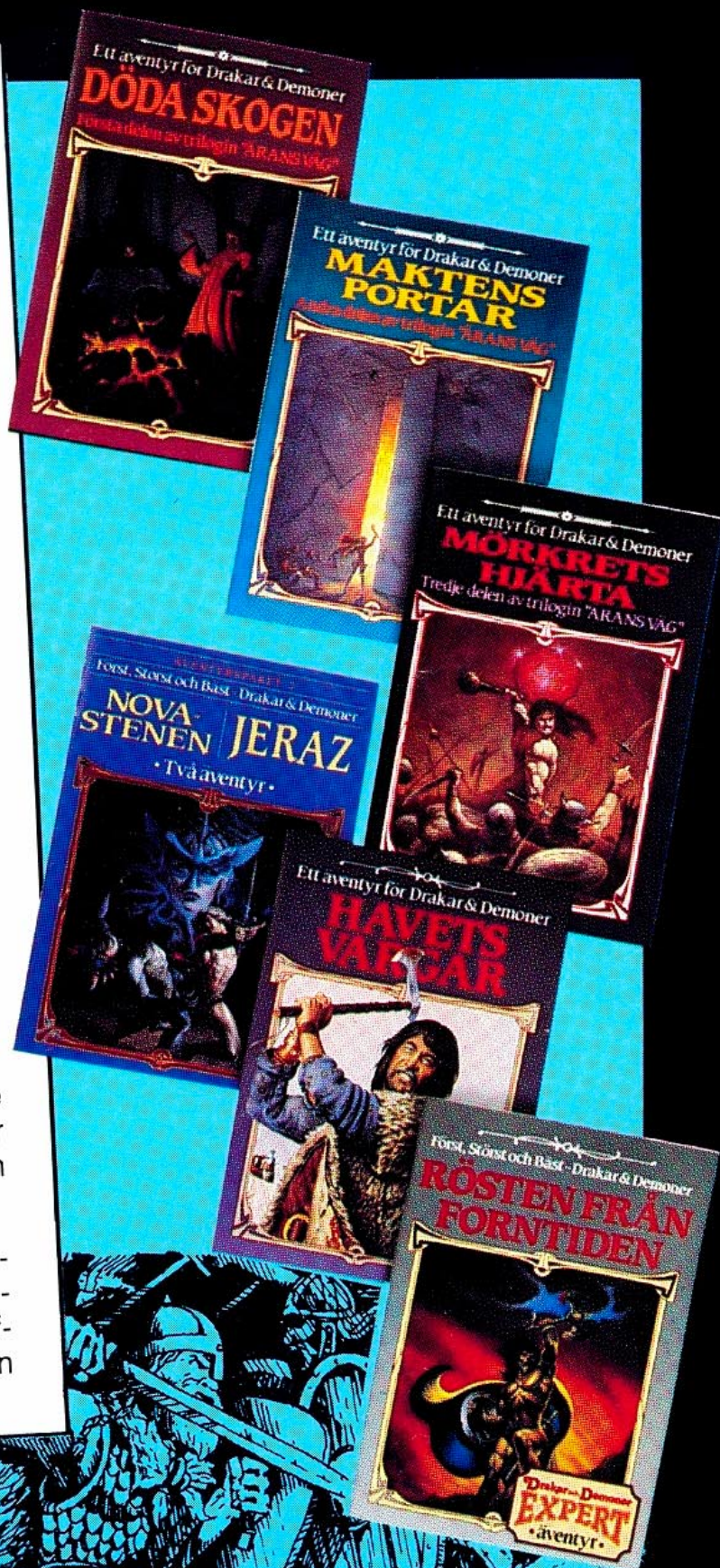
Ett äventyr till Drakar & Demoner är vanligen ett häfte på 40-64 A5-sidor. Det kan utspela sig i Ereb-Altor eller i någon annan fantastisk värld. Om inget annat anges är äventyren gjorda för Drakar & Demoners grundregler.

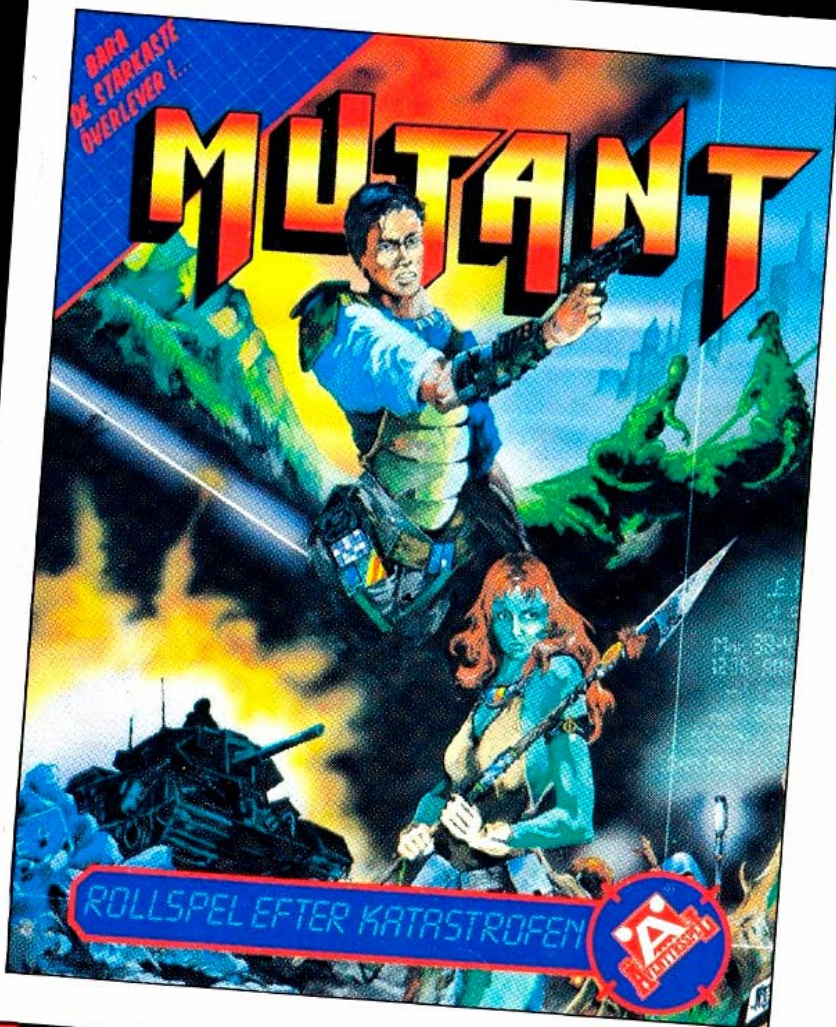
Döda skogen (Ärans väg 1), **Maktens portar** (Ärans väg 2) och **Mörkrets hjärta** (Ärans väg 3) är tre äventyr som hänger samman och handlar om kampen mot ondskans hantlangare. De tre deläventyren utspelar sig vitt skilda miljöer och ger spelarna mycket mäktiga motståndare. I det första färdas man till en märklig skog på jakt efter de nycklar som leder vidare in i mörkret bakom Maktens Portar. I del tre spårar man upp hjärnan bakom de ondskefulla planerna och försöker besegra denne.

Havets vargar är ett äventyr i vikingamiljö där spelarna färdas till Spanien på jakt efter en skatt.

Äventyrspaket 1 och **Äventyrspaket 2** innehåller vardera två korta, lättspelade äventyr, lämpade för en oerfaren spelare eller när man behöver något snabbspelat i en kampanj.

Rösten från forntiden är konstruerat för Expert Drakar & Demoner och handlar om en farlig jakt efter några magiska föremål som kan leda till en dold skatt..





Mutant är ett rollspel som utspelar sig flera sekler efter det att världen ödelagts i ett förödande kärnvapenkrig. Bland ruinerna har människor och intelligenta, muterade djur byggt upp en primitiv civilisation. Spelarna blir ärrade äventyrare i en värld där faror väntar bakom varje hörn. Som rollperson kan man välja bland människor, robotar och många olika slags muterade varelser.

I boxen finns ett regelhäfte, introduktionsäventyret Uppdrag i Mos Mosel, rollformulär, tärningar och några andra spelhjälpmedel. Reglerna tar upp färdigheter, mutationer och hög- och lågteknologiska föremål.

Combat Cars
Action-spel i Mutant-miljö
Bläddra vidare!

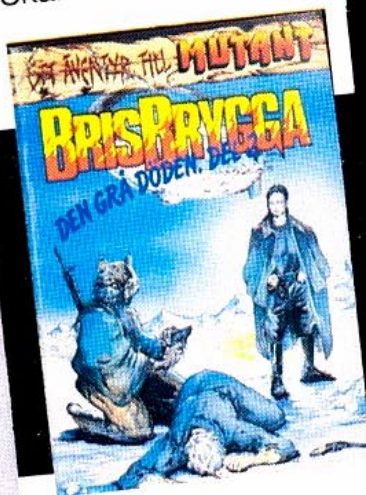
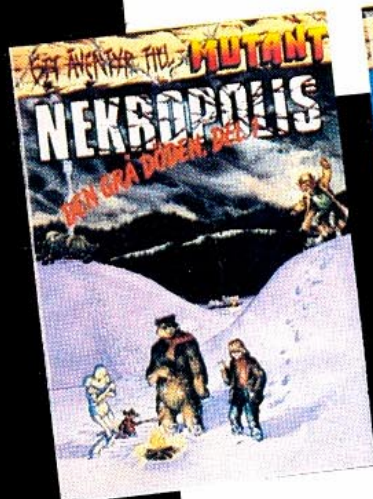


Välkomna till Mutants värld. Ett äventyr till Mutant är vanligen ett häfte på 40-64 A5-sidor. Det utspelar sig i Mutant-skandinavien och beskriver olika delar av regionen. Äventyren är konstruerade för Mutants grundregler.

I reptilmännens klor ska spelarna jaga efter de muterade ödlor som har kidnappat en släkting.

I Järnringen ställs spelarna inför en mystisk fiende som hotar staden Nordholmia.

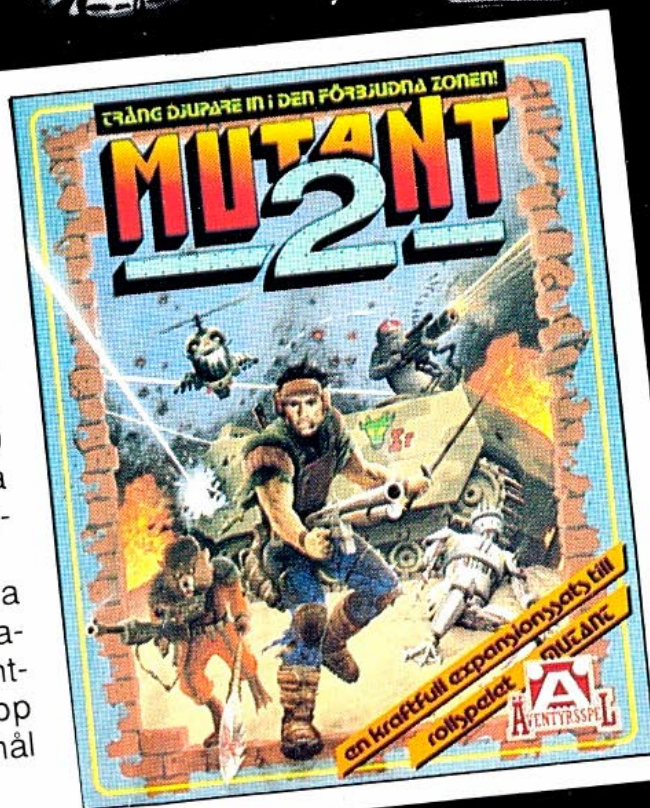
Nekropolis och **Bris Brygga** är de två delarna av Den Grå Döden, en kamp mot de Grå och deras ondskefulla planer mot Skandinavien.

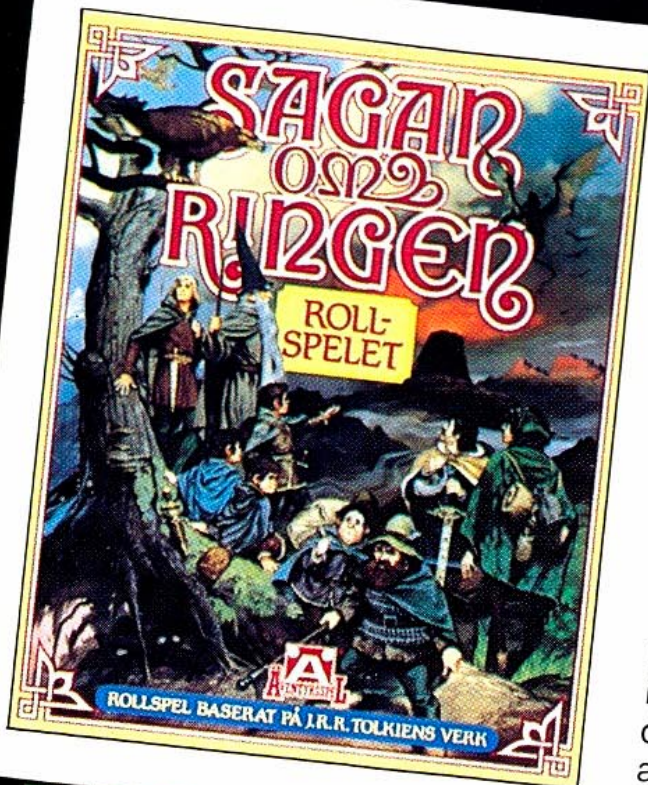


Mutant 2 är en expansion av Mutant. Boxen innehåller ett regelhäfte, ett häfte om Mutants värld, introduktions-äventyret Mutantkosackerna, en karta över 2500-talets Skandinavien och rollformulär.

Regelhäftet beskriver ca 40 nya färdigheter och 11 nya mutationer och ett nytt avancerat stridssystem.

Världshäftet beskriver flera av de länder, kulturer och varor man kan finna i Mutant-skandinavien och tar upp många högteknologiska föremål som spelarna kan hitta.





I **Sagan om Ringen: rollspelet** upplever man JRR Tolkiens fascinerande värld: Midgård. Deltagarna kan spela personer som deltar i den episka kampen mot Sauron.

Boxen innehåller ett regelhäfte, ett Midgårdshäfte med ett litet äventyr, ett tabellhäfte och introduktionsäventyret Lommarna vid Långklippan.

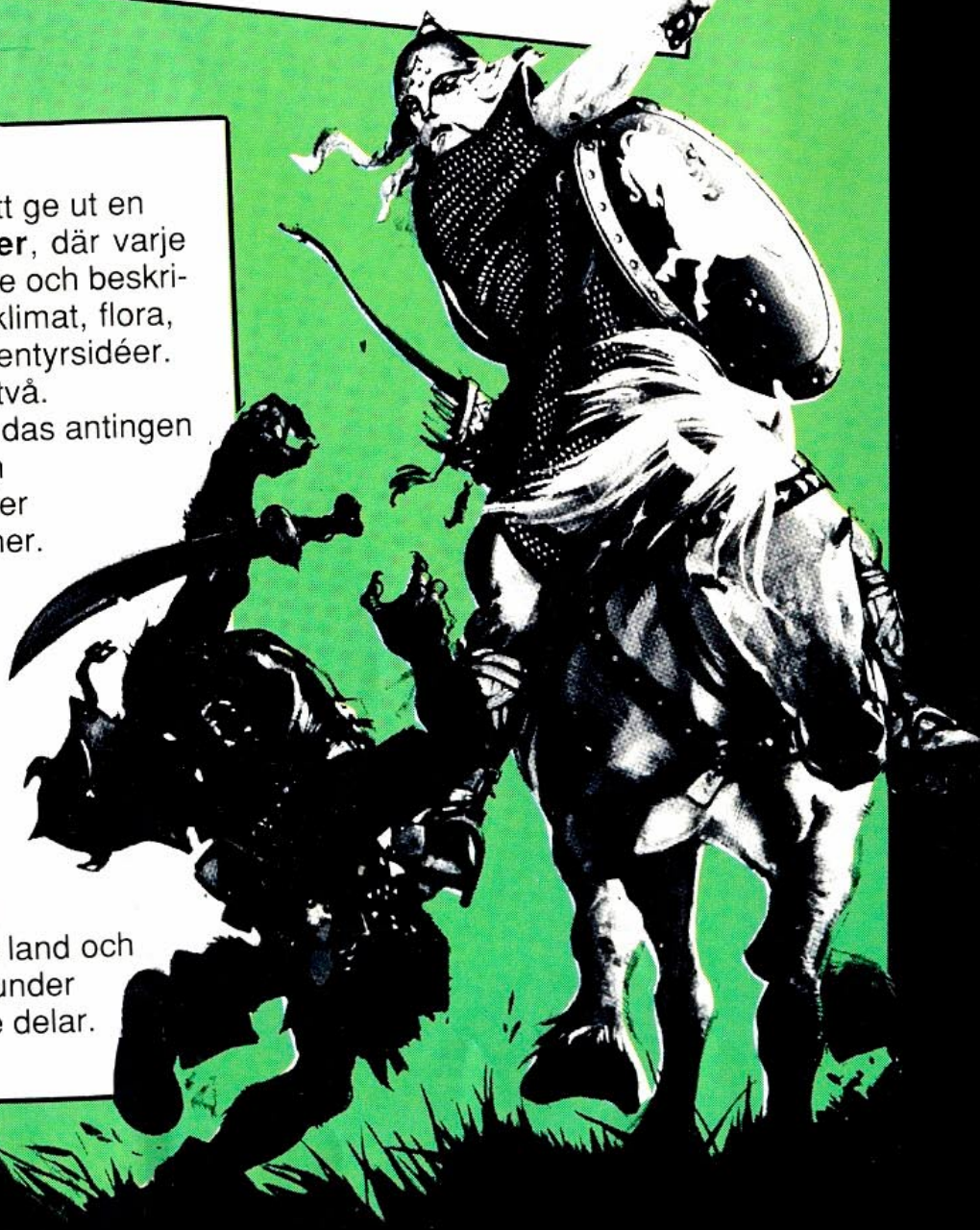
I regelhäftet beskrivs rollpersonen, färdigheter, magi och kampanjregler. I Midgårdshäftet beskrivs denna värld och en del av de folkslag som bor där.

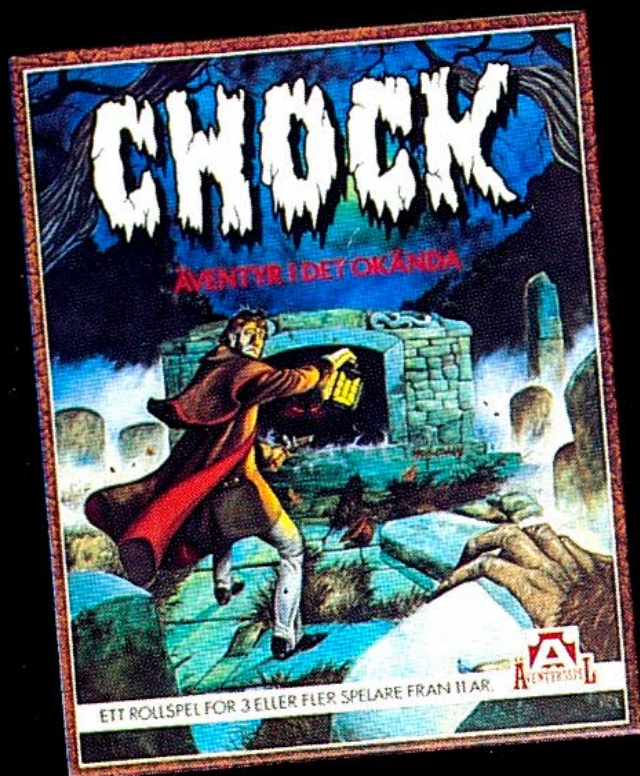
Äventyrsspel kommer att ge ut en serie **Midgårdsmoduler**, där varje modul tar upp ett område och beskriver det noggrant, t.ex. klimat, flora, fauna, invånare och äventyrsidéer. Under 1987 publiceras två.

Modulerna kan användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen-rollspelet eller Expert Drakar & Demoner.

Tharbad (Midgård I) handlar om denna stad under Tredje Ålderns 1400-tal, när landet Cardolan strider mot Angmar. Den innehåller en detaljerad beskrivning och karta över staden

Rohan (Midgård II) skildrar Hästherrarnas land och även deras boplatser under Tredje Ålderns tidigare delar.





Följande äventyr finns utgivna till Chock:

I **Skymningens by** bekämpar spelarna en varelse ur de aztekiska legenderna.

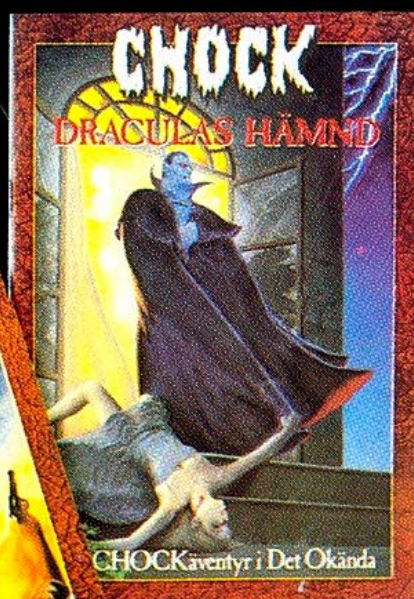
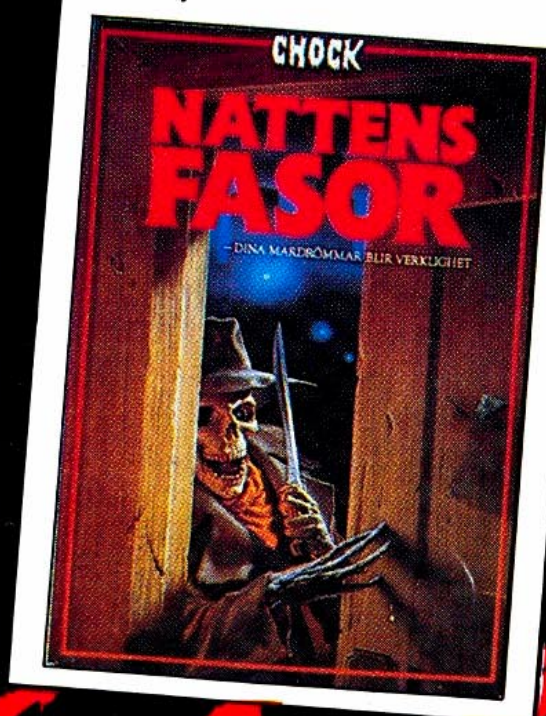
I **Högländernas skräck** försöker varelser från den keltiska folktron tränga in i vår värld.

Draculas hämnd: De rutinerade rollpersonerna kan ta sig an en synnerligen farlig fiende, greve Dracula, i en dramatisk uppgörelse.

Chock är ett rollspel som utspelar sig i klassisk skräckmiljö, där spelarna bekämpar mystiska och farliga varelser från det Okända som konspirerar mot mänskligheten. Boxen består av ett regelhäfte, ett häfte om det Okända, där rollpersonernas fiender och deras magi beskrivs, och ett introduktionsäventyr.

Fienden kan vara greve Dracula, varulvar eller någon annan varelse känd från mänsklighetens skrämmande legender.

Nattens fasor innehåller noggranna beskrivningar över ca 40 av de varelser som hotar mänskligheten. Av dessa är elva mäktiga vampyrer, vilka beskrivs ingående dels för spelarna och dels för spelledaren. Vidare finns finns 24 nya besvärjelser och ca 35 vilda djur.



Drakar & Demoner-böckerna

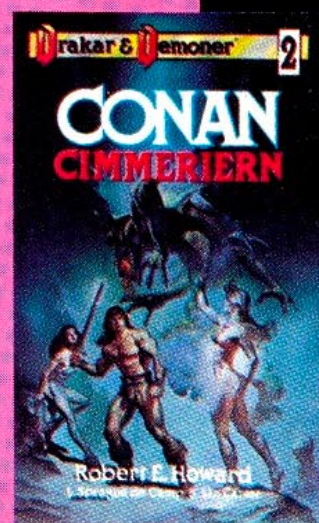
är en serie med fantasyböcker. De två första är **Conan** och **Conan cimmeriern**, klassiska berättelser av Robert E. Howard. De utspelar sig i en grå forntid då hjältar och mytologiska varelser ännu vandrade på vår jord. Huvudpersonen Conan är en barbar från den isiga Norden som vandrar genom Hyboriens förunderliga länder på jakt efter guld och ära. Berättelserna om Conan skrevs på 1930-talet och har sedan dess blivit klassiker inom fantasy-genren. Howards muskulösa, handlingskraftiga hjälte har fått många efterföljare.

Den tredje boken blir **Camber av Culti**, en berättelse som utspelar sig under tidig medeltid i ett land som liknar Wales och handlar om intriger och maktspel i kampen om landets tron.

Tjuvstaden, den fjärde boken, är en samling noveller av olika författare. Alla berättelserna utspelar sig i samma stad.

Den femte blir **Elric av Melniboné** av Michael Moorcock. Den sjätte titeln är ännu inte bestämd.

När böckerna börjar publiceras under hösten kan du för 160 kr prenumerera på de första sex böckerna (pg 1 64 26-9 Äventyrsspel).



I de fantasiieggenade soloäventyren kan läsaren själv välja väg genom handlingen och finna lösningar på de problem som huvudpersonen möter. När personen ställs inför en valsituation finns det ett antal alternativ och läsaren väljer vilket personen ska använda.

Ensamma Vargens värld
Serierna **Ensamma Vargen** och **Silverstjärna** utspelar sig i Magnamund, en färgstark och livfull fantasy-värld, där de två kämpar mot de onda makter som vill ta kontroll över världen.

- Flykt undan mörkret
- Eld över vattnet
- Kaltes grottor
- Domedagsklyftan
- Skuggor i sanden
- Skräckens länder
- Dödens slott
- Silverstjärnas ankomst
- Skuggornas port
- Bortom Skuggornas port

En beskrivning av Magnamund finns i **Boken om Magnamund**, där man kan läsa om dess historia, geografi och invånare.

Falken

sätter läsaren i rollen som en tidsagent. Hans uppdrag för honom till olika platser i både tid och rum i kampen för att skydda Jorden mot angrepp.

- Avfällingen
- Mekanon
- Baals bojar

Tigerns väg

för läsaren till en orientalisk miljö, där hjälten, skuggkrigaren Hämnaren, ska återta den tron han är rättmätig arvtagare till.

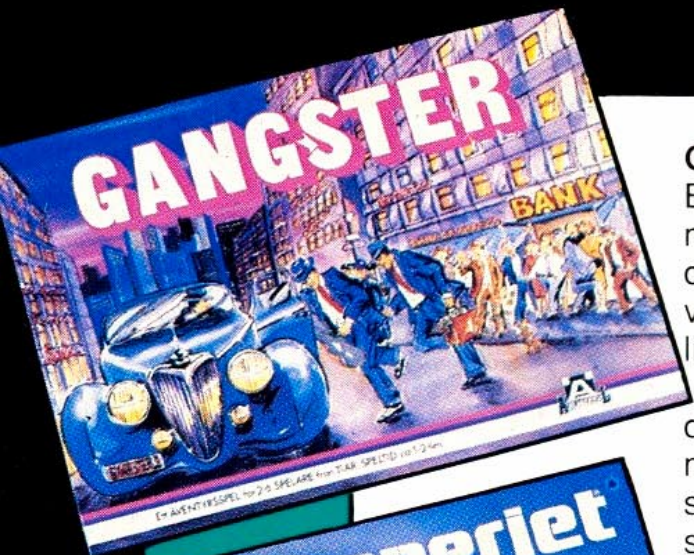
- Hämnaren
- Förgöraren

Äventyr i det Okända

utspelar sig under mellankrigstiden. De är inspirerade av de klassiska skräckböckerna.

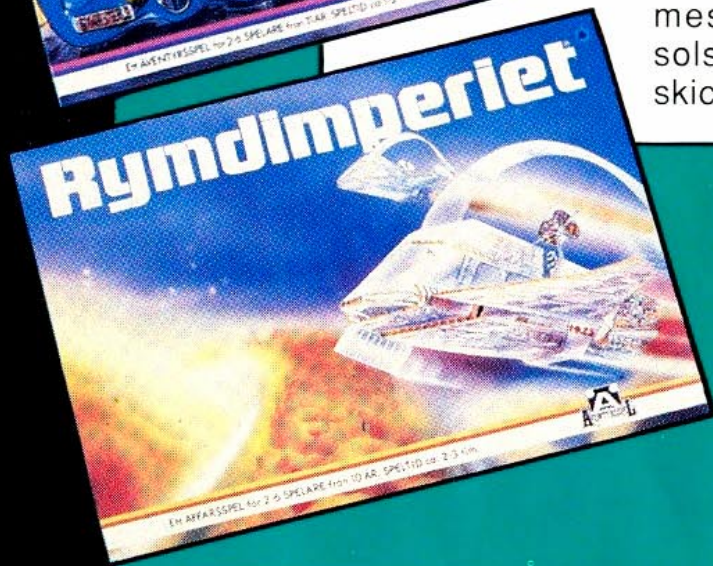
- Ondskans gruvor
- Tidlös skräck





Gangster är spelet där alla medel är tillåtna. Bygg upp en liga och råna alla du kan! Tjalla på motspelarna eller pressa pengar av dem! Muta dig ur knipor! Först ut ur landet med en miljon vinner. Kom ihåg: ett brott skrott förlänger livet.

Rymdimperiet är ett finansspel där deltagarna ska bygga upp de effektivaste och mest lönsamma fraktlinjenätet mellan solsystemen. Spelet kombinerar tur och skicklighet.

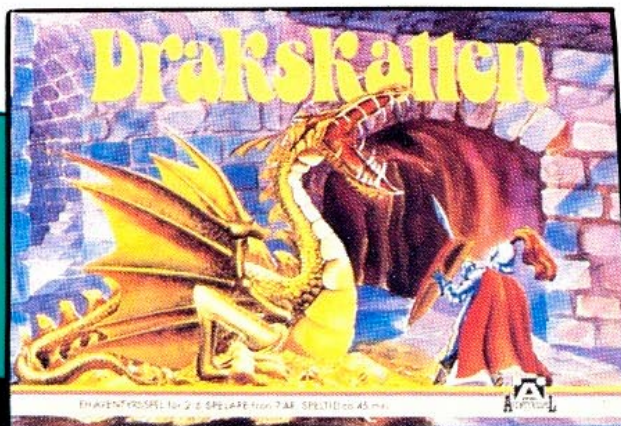
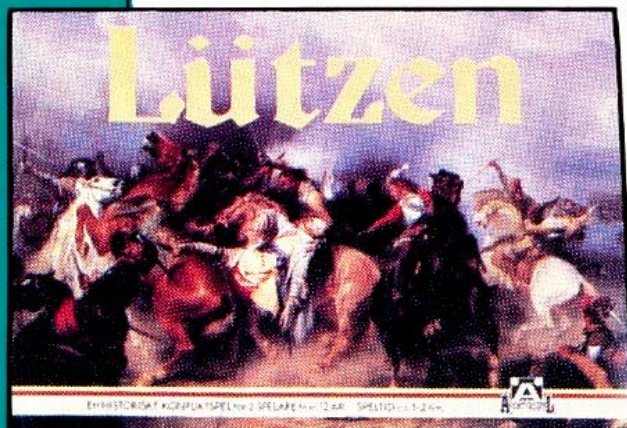
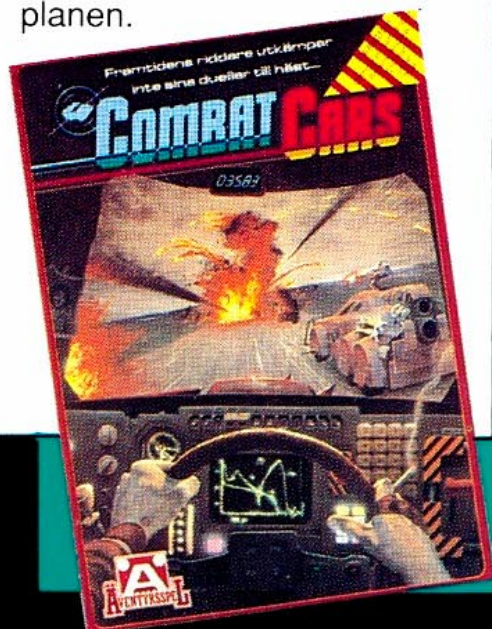


Lützen återskapar det historiska slaget från 1632. De två spelarna kommenderar varsin armé och ska genom taktisk planering besegra sin motspelare. Detta är ett avancerat spel där skicklighet och planering faller avgörandet.

Drakskatten är ett spännande spel med enkla regler. Spelarna ska samla skatter i en labyrint hemsökt av otäcka monster. Till sin hjälp har spelaren de magiska föremål han eller hon upptäcker i labyrinten.

Combat Cars är ett fartfylldt brädspele, där deltagarna är framtidens riddare, i en värld efter den stora katastrofen. I beväpnade och bepansrade bilar strider de om makt och ära.

Varje spelare har ett fordon som han utrustar själv och sedan styr över spelplanen.



Äventyrsspel har flera produkter under utarbetande. *Det är ännu inte bestämt när de kommer att publiceras eller vad de kommer att kosta.*

Marsklandet

är en omfattande äventyrsmodul till Expert Drakar & Demoner. Den blir också Ereb-Altor del 3.

Efter Ragnarök

är konstruerad både för Mutant och Mutant 2 och kommer att innehålla mängder av manicker, monster och annat med anknytning till Mutantvärlden.

Partisan

blir 1987 år nya rollspel. Det utspelar sig i ett ockuperat Sverige, där spelarna är frihetskämpar. Vem som är ockupant avgör spelledaren, och han har en mängd olika scenarion att välja bland.

Undergångens arvtagare

är ett Mutant 2-äventyr där spelarna söker efter en försvunnen bas.

Erövraren,

Tigerns Väg 3, låter Hämnaren ta upp kampen mot den ondskefulla härskare som har tagit kontroll över Hämnarens rike.

Madame Giljotin

är den första boken i serien Historiska soloäventyr. Läsaren blir en ung fransk officer som dras in i händelserna kring Franska Revolutionen och tvingas ta ställning för eller emot det som sker.

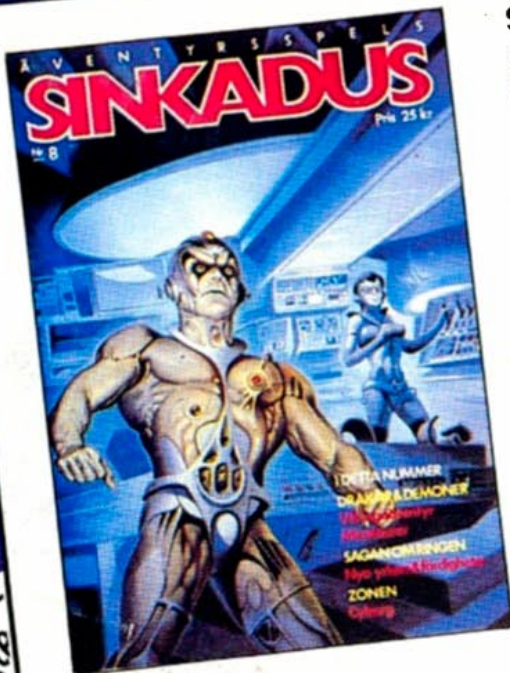
Mörkmården

är en fascinerande plats i Tolkiens värld, väl lämpad för äventyr. Detta blir en tjock modul, späckad med information.

Skräckens tre ansikten

är ett äventyrspaket till Chock och utspelar sig på Dartmoor-heden i sydvästra England. Det innehåller tre äventyr från olika tidsperioder.





Sinkadus är Äventyrs-
spels speltidning. Den ut-
kommer med sex nummer
om året. I varje nummer
hittar läsaren artiklar om de
svenska rollspelen. Läs
om monster, platser, re-
gelidéer och mycket annat.
Varje nummer innehåller ett
äventyr. Spelklubbar kan
söka efter medlemmar i
Klubbspalten.

Prenumerera och du får
tidningen hemskickad. 145
kr för sex nummer (pg 1 64
26-9 Äventyrsspel).

